

# ZET-hanke

## Suunnittelupeli

### ”Miten meni, ZET?”



[www.zet-hanke.fi](http://www.zet-hanke.fi)

[www.facebook.com/zetpeli](http://www.facebook.com/zetpeli)



**LAUREA**  
AMMATTIKORKEAKOULU



**MEANFISH**



Euroopan unioni  
Euroopan sosiaalirahasto

**Vipuvoimaa**  
**EU:lta**  
2014–2020

# Alkuvalmistelut

- Jakaudutaan 6-8 hengen peliryhmiin.
- Peliä voi pelata yksin tai pareittain.
- Jokaisessa pelissä on yksi pelilauta, pelinappulat, noppa, (erivärisiä) post-it – lappuja, kyniä ja pino bonuskysymyksiä

# Lähtötilanne:

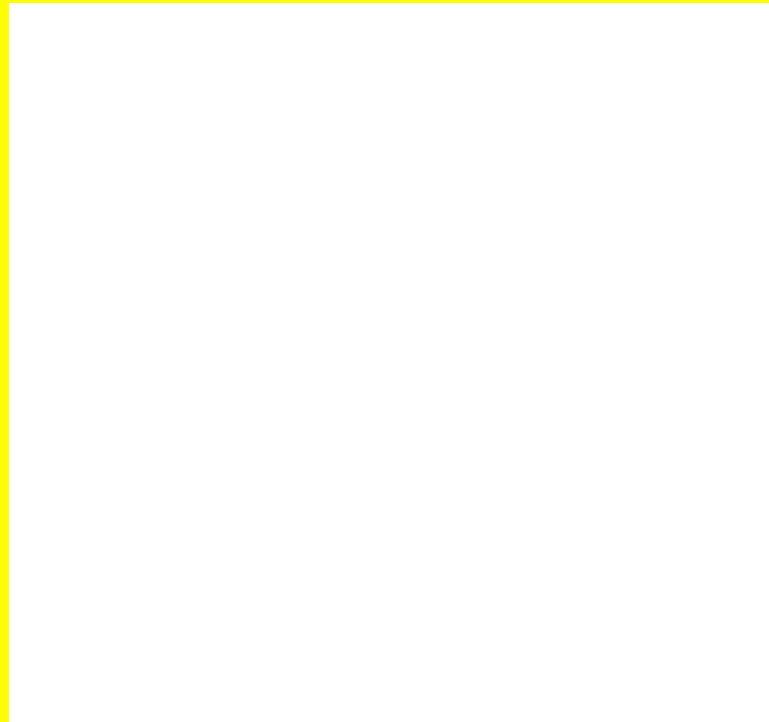
On maaliskuu 2017 ja hörpät aamuteetäsi uutisotsikoita silmäillen.

Huomaat, että Zet-hankkeen pelistä on taas juttu. Olit itse hankkeessa mukana ja luet kiinnostuneena jutun läpi, mistäköhän näkökulmasta nyt kirjoitetaan?

-Kirjoita yksin / parisi kanssa uutisotsikko. Mitä Zetistä kirjoitetaan maaliskuussa 2017?

# *ILTAPULU*

Muotoile Zet-hankkeen  
tulevaisuuslööppi



- Käykää peliporukassa läpi yksittäiset otsikot ja valitkaa niistä yksi tai muotoilkaa yksi yhteinen

# Tarina jatkuu...

Luet jutun läpi myhäillen, onpa hienoa että peli lähtee elämään eteenpäin, vaikka hanke päättyikin.

Mietit mielessäsi, miten tähän on tultu.

# Miten meni, Zet?

- Valitse/valitkaa pelinappula
- Ottakaa nippu post-it-lappuja ja kynä
- Se, jolla on värikkäin paita, aloittaa
- Peli etenee aikajärjestyksessä hankkeen alusta loppuun.
- Joka ruudussa on kysymys. Kysymykset liittyvät tiettyyn hankkeen vaiheeseen.
- Heittäkää noppaa, liikuttakaa pelinappulaa ja vastatkaa ruudussa olevaan kysymykseen
- Kirjoittakaa ruudun numero ja vastaus kysymykseen post-it lapulle ja kiinnittäkää kysymysruutuun
- Jos tulette ruutuun, jonka kysymykseen on jo vastattu, saatte valita: Joko vastaatte samaan kysymykseen tai nostatte Bonus-kysymyksen.
- Kiinnitä Bonus-kysymyksen vastaus Bonus-kysymykseen ja pinoa laudan sivuun.
- Ensimmäisenä maaliin tullut voittaa!

# Miten meni, Zet?

Lähtö

25. Arviointi

Miten pelin koekäyttö onnistui, mitä opittiin?

26. Peli valmis

Miten valmis peli lanseerattiin ja miten se otettiin vastaan?

27. Pelin markkinointi

Miten pelille saatiin paljon uusia käyttäjiä?

28. Loppuraportti

Mitä ja miten tästä kaikesta kerrottiin muille?

29. Loppuseminaari

Millaisella tapahtumalla hankkeen menestystä juhlittiin?

30. Hankkeen jälkeen

Mitä projektiin osallistuneille nuorille kuuluu nyt?

24. Pilotointi 3

Miten peliä koekäytettiin oppilaitoksissa?

23. Pilotointi 2

Miten peliä koekäytettiin nuorisotilassa?

22. Pilotointi 1

Missä kaikkialla peliä koekäytettiin?

21. Avoin koodi

Millaisia versioita pelistä kehittyi avoimen lähdekoodin kehittäjien käsissä?

8. Pelipaja I

Millaiset asiat olivat nuorille tärkeitä kehitettävän peli-idean valinnassa?

7. Ideoiden laajempi arviointi

Miten syntyneitä peli-ideoita arvioitiin laajemmalla nuorten joukolla?

6. Game Jam

Millaisia ideoita Game Jamissa syntyi? Keksi vähintään kolme.

I. Toimijapaja (NYTI)

Keitä kaikkia toimijoita saatiin mukaan?

2. Nuorten haastattelut

Millaisia asioita nuoret nostivat esiin arjestaan ja tulevaisuudestaan?

9. Nettiosallistuminen

Mitä kaikkea pajojen välillä tapahtui netissä?

10. Pelipajat 2-4

Mitä kaikkea osaamista nuoret pystyivät osallistumalla hyödyntämään?

II. Testaus

Miten osallistujat testasivat pelin toimintoja pajojen välillä?

12. Toimijapaja 2

Mitä käyttötapoja pelille keksittiin?

13. Nuorten toiminta pajojen välillä

Mitä kaikkea muuta toimintaa pajojen välillä nuoret keksivät?

14. Pelipajat 5-7

Mikä oli pajojen suurin vetonaula?

3. Nuorisotapahtuma 15. ja 16.10

Keitä kaikkia nuoria saatiin mukaan?

4. Game Jam -markkinointi

Miten Game Jamia markkinoitiin?

15. Testaus

Mikä pelin ominaisuuksista oli käytännön testauksen suurin menestys?

20. Peli pilotointivalmis

Mikä pelin nimeksi tuli ja mikä oli sen idea?

19. Pelin viimeistely

Mikä oli vaikein ongelma ratkottavaksi, kun peliä hiottiin valmiiksi?

18. Pelipaja 8-10

Mitä osaamista nuorille kertyi osallistumisesta?

17. Tiedotus

Mikä asia ylitti uutiskynnyksen jo hankkeen aikana?

16. Toimijapaja 3

Mikä yllätti nuorten parissa toimivat tahot ja miten yllätyksiä hyödynnettiin?



# Loppukeskustelu

- Kukin peliryhmä esittelee:
  - Mikä oli alkutilanteen lööppi?
  - Millainen peli ryhmässä syntyi?
  - Terveiset pelinkehitykselle: mitä ryhmä toivoo huomioitavan?